

Pengenalan Produk *Smartphone* Berbasis Multimedia Flash

Andika Yudhistira¹, Fata Nidaul Khasanah^{1,*}

¹ Teknik Informatika; STMIK Bina Insani; Jl. Siliwangi No 6 Rawa Panjang Bekasi Timur 17114 Indonesia. Telp. (021) 824 36 886 / (021) 824 36 996. Fax. (021) 824 009 24; e-mail: andikayudhistira.it@gmail.com, fatanidaul@gmail.com.

* Korespondensi: e-mail: fatanidaul@gmail.com

Diterima: 17 Juli 2018; Review: 23 Juli 2018; Disetujui: 26 Juli 2018

Cara sitasi: Yudhistira A, Khasanah FN. 2018. Pengenalan Produk *Smartphone* Berbasis Multimedia Flash. Jurnal Mahasiswa Bina Insani. 3 (1): 77 – 86

Abstrak: Dewasa ini perkembangan teknologi semakin bersaing, maraknya produk *smartphone* yang semakin hari semakin maju membuat para pemilik produk untuk semakin kreatif dalam memperkenalkan produk yang dibuatnya. Hal ini lah yang menciptakan terjadinya evolusi dalam teknologi. Beberapa perusahaan *brand smartphone* memiliki permasalahan yakni ingin produknya semakin luas dikenal oleh masyarakat. Oleh karena itu multimedia merupakan salah satu metode yang menggabungkan grafik, teks, audio dan video serta memungkinkan untuk menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pengguna melakukan navigasi dan berinteraksi dengan aplikasi secara interaktif. Multimedia menciptakan dinamika yang interaktif kepada pengguna hal ini akan berpengaruh kepada pengalaman pengguna yang telah menjalankan aplikasi untuk memberi kesan lebih kepada pemilik produk. Hasil dari penelitian ini adalah untuk memberikan informasi pengenalan produk *smartphone* berbasis multimedia flash dengan memanfaatkan pengalaman pengguna yang lebih interaktif dan menarik minat masyarakat dengan produk *smartphone*.

Kata kunci: Aplikasi Multimedia, *Flash*, *Marketing Smartphone*, Multimedia, Pengenalan Produk

Abstract: Currently, the development of technology-based products increasingly competitive, increasingly smartphones today more advanced making the product owner to get creative in introducing products. This is the one who created the occurrence of evolution in technology. Some of the companies brand smartphone has a problem IE want their products to the more widely known by the public. Therefore multimedia is one method that combines graphics, text, audio and video as well as allowing to combine links and tools that let users navigate and interact with the application interactively. Creating multimedia interactive Dynamics to the user this will affect user experience that has been running the application to give the impression of more to the product owner. The results of this study is to provide information of product introduction to multimedia-based smartphone flash by utilizing a more interactive user experience and attract people's interest with a smartphone.

Keywords: Application Of Multimedia, *Flash*, *Marketing Smartphones*, Multimedia, Product Introductions

1. Pendahuluan

Multimedia merupakan salah satu teknik yang dibangun dengan menggabungkan grafik, teks, audio dan video serta memungkinkan untuk menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pengguna melakukan navigasi dan berinteraksi dengan aplikasi secara interaktif. Multimedia memiliki beberapa komponen penting yaitu harus ada komputer yang

mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan kita, adanya link yang menghubungkan kita dengan informasi, serta tersedianya navigasi yang memudahkan dalam memandu pengguna. Multimedia memberikan kesempatan untuk berkreasi berdasarkan ide masing-masing mulai dari mengumpulkan, memproses sampai mengkomunikasikan informasi yang ingin disampaikan kepada masyarakat.

Salah satu manfaat dari multimedia yaitu sebagai media promosi untuk memasarkan suatu barang atau jasa pada sebuah perusahaan. Multimedia merupakan salah satu media promosi yang mudah dimengerti dan lebih menarik minat setiap kalangan (mulai dari kalangan anak sampai dengan kalangan dewasa) dibandingkan media brosur karena multimedia merupakan gabungan/kombinasi dari teks, suara, gambar, animasi dan video yang interaktif.

Seiring dengan banyaknya *brand smartphone* yang ada, maka diperlukan adanya media promosi untuk memperkenalkan produk *smartphone* dengan cara yang menyenangkan sehingga dapat memikat minat masyarakat. Permasalahan yang terjadi pada tiap *brand smartphone* adalah perlu adanya publikasi kepada masyarakat dalam bentuk visual untuk memberikan gambaran yang jelas dan menarik. Langkah awal tim marketing yang dilakukan yaitu dengan membuat brosur untuk publikasi kepada masyarakat, disamping itu perusahaan ini juga masih baru yang membuat orang lupa dan malas membaca beberapa iklan dari produk yang dibuatnya, sehingga banyak orang yang belum mengetahui secara penuh spesifikasi produk yang dipasarkan. Belum tersedianya pengenalan produk secara interaktif yang menyebabkan konsumen kurang memiliki gambaran yang jelas tentang produk yang akan dibeli.

Berdasarkan permasalahan yang ada perlu adanya solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi dengan cara mengembangkan sekaligus mempublikasikan *brand smartphone* tersebut melalui media perancangan multimedia yang interaktif, menarik, mudah digunakan dan tepat sasaran maka penelitian ini akan diarahkan pada implementasi multimedia.

Media penyampaian sistem informasi *company profil CV. Ganetic* masih menggunakan media yang kurang menarik perhatian orang lain untuk mengetahui perusahaan tersebut [Firdaus et al., 2012]. Berdasarkan media informasi yang ada menjadikan informasi yang disampaikan susah untuk dipahami dari makna yang terkandung dari informasi tersebut, sehingga sulit untuk menggambarkan dari pesan atau informasi yang disampaikan. Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah multimedia interaktif yang menggambarkan *company profile generic* pada perusahaan dengan menggunakan konsep media visual akan mampu memberikan tampilan menarik dengan menggabungkan video, musik dan animasi yang dapat memberikan daya tarik calon *client* untuk mempelajarinya. *Company profile* yang dibuat dilengkapi dengan konsep *generic* sehingga dapat memudahkan para pengguna awal yaitu tim marketing untuk dapat mengedit konten.

Aplikasi merupakan suatu alat terapan yang dimanfaatkan kemampuan yang dimiliki secara khusus dan terpadu. *Software application* merupakan suatu aplikasi perangkat lunak yang memanfaatkan kemampuan komputer secara langsung untuk melakukan maupun menyelesaikan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Segala sesuatu yang ditawarkan kepada masyarakat untuk diperhatikan, dimiliki, dipakai maupun dikonsumsi sehingga dapat memuaskan suatu keinginan bahkan semua kebutuhan disebut dengan produk.

Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video, yang disampaikan dengan komputer ataupun dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau dikontrol secara interaktif. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio dan gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggunakan link dan tool yang memungkinkan pemakai menggunakan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi [Binanto, 2010].

Bagaimana perancangan *company profile The Geek Apple Authorised Reseller Yogyakarta* berbasis multimedia *flash* agar bisa menjadi sarana promosi dan informasi yang menarik dan interaktif. Hasil dari penelitian ini adalah *Company Profile The Geek Apple Authorised Reseller Yogyakarta* berbasis multimedia *flash* yang telah dipublish menjadi "*The Geek.air*" dapat dijalankan pada perangkat komputer dengan sistem operasi *Microsoft Windows* dan Sistem Operasi *Mac OS X* dengan memanfaatkan aplikasi *Adobe AIR*.

Bagi kalangan anak-anak, game merupakan salah satu media hiburan yang sangat menarik karena berbasis visual. Akan tetapi apabila permainan tersebut juga dapat mengganggu kegiatan belajar anak-anak. Maka pada penelitian ini akan dibangun sebuah

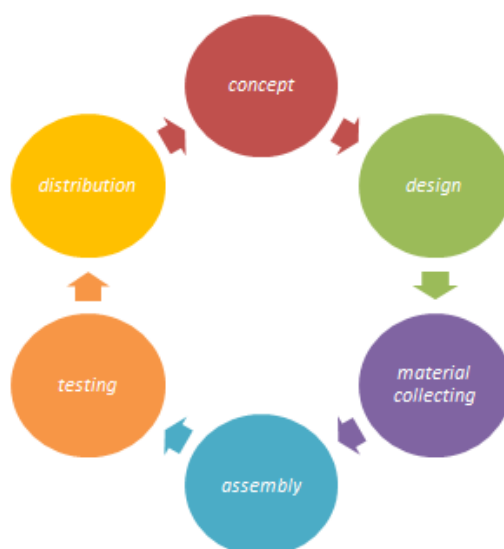
game yang bertujuan mendidik anak dengan tema pengenalan bentuk. Hasil dari penelitian ini adalah hasil uji coba sistem menunjukkan bahwa aplikasi ini menarik minat anak belajar bentuk dengan permainan menggunakan multimedia yang interaktif, gambar dengan suara sehingga tidak membosankan, serta game yang dapat mengalihkan kejenuhan saat belajar.

Penyampaian informasi yang digunakan oleh PD BPR Bank Daerah Karanganyar masih menggunakan cara yang sederhana, yaitu penyebaran brosur, buku *company profile* dan pemasangan spanduk. Sehingga penyebaran informasi kurang optimal. Dengan menggunakan *company profile* berbasis *flash* ini diharapkan dapat sebagai media informasi dan sarana promosi yang efektif kepada masyarakat. Hasil dari penelitian adalah Dengan adanya pengembangan *company profile* berbasis multimedia flash PD BPR Bank Daerah Karanganyar dapat digunakan *company profile* ini sebagai media promosi dan informasi produk-produk yang ditayangkan pada rapat-rapat dinas ataupun kepada masyarakat luas dalam upaya menginformasikan tentang PD BPR Bank Daerah Karanganyar dan mempromosikan produk-produk yang dimiliki oleh perusahaan tersebut. Jumlah nasabah pun juga bertambah, yang sebelumnya setiap bulan hanya bisa mendapatkan nasabah ± 200 , dengan adanya *company profile* ini jumlah nasabah pada pertengahan bulan sudah bisa mencapai ± 300 nasabah [Rina and Nuryana, 2012]

Masalah yang dimiliki peserta didik dalam mengerjakan tugas mendesain busana, adanya buku pelajaran tidak begitu membantu karena satu buku untuk 2 peserta didik maka harus bergantian untuk menggunakannya. Hal itu membuat peserta didik menjadi kurang fokus memahami isi dari buku dan penjelasan guru, oleh sebab itu peserta didik hanya mencontoh gambar yang ada di slide Microsoft Power Point atau mencontoh buku sewaktu pembelajaran menggambar busana, selain itu banyak bentuk dan jenis dari ragam busana yang dapat peserta didik gambarkan namun banyak gambar yang sama bentuknya itu menjadikan kurang memotivasi kreativitas peserta didik dalam mendesain busana. Hasil dari penelitian adalah (1) peserta didik dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran mendesain ini untuk pembelajaran mandiri agar dapat mengenal konsep desain secara detail. Karena kemampuan peserta didik yang berbedabeda dan gaya mendesain busana yang berbeda antar peserta didik; (2) Bagi guru hendaknya mengembangkan multimedia pembelajaran mendesain busana dan menjadi bahan pembelajaran serta pemanfaatan multimedia yang sesuai dengan waktu dan tujuan dalam menyampaikan materi mendesain busana [Pandansari and Gafur, 2016].

2. Metode Penelitian

Pengembangan aplikasi untuk pengenalan produk *smartphone* menggunakan metode pengembangan multimedia yang terdiri dari enam tahap, yaitu pengonsepan, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan pendistribusian. Model pengembangan multimedia disajikan pada gambar 1.



Sumber: [Tresnawati and Nugraha, 2015]

Gambar 1. Model Pengembangan Multimedia

Tahap pertama yaitu pengonsepan. Tahap pengonsepan merupakan tahap menentukan siapa pengguna dan tujuan program yang dibangun. Dengan menentukan tujuan dan siapa yang menggunakan akan mempengaruhi ciri khas multimedia yang dibangun sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi dapat diterima oleh pengguna akhir. Keluaran dari tahap pengonsepan berupa dokumen naratif yang menjelaskan mengenai tujuan program yang akan dicapai.

Selanjutnya tahap perancangan, pada tahap ini membuat spesifikasi mengenai kebutuhan bahan atau material yang dibutuhkan, tampilan, arsitektur program dan gaya. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu pengumpulan bahan dan pembuatan, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Keluaran tahap perancangan berupa *storyboard* yang menggambarkan deskripsi tiap *scene* dengan menggambarkan objek dan tautan ke *scene* dan bagan alir untuk menggambarkan alur dari satu *scene* ke *scene* yang lain.

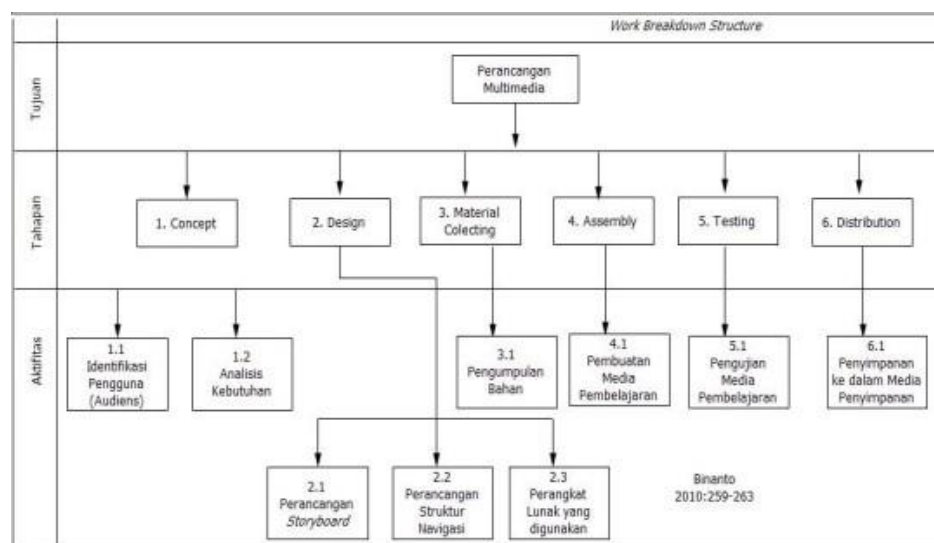
Tahap pengumpulan bahan adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan antara lain gambar, clip art, foto, animasi, video, audio dan lain-lain. Yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap pembuatan.

Tahap pembuatan adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap perancangan, storyboard, bagan alir, dan/atau struktur navigasi. Pada tahap pembuatan untuk membangun aplikasi pengenalan produk *smartphone* menggunakan *software Adobe Flash CS6* dan *Adobe Photoshop CS6*.

Tahap pengujian bertujuan untuk melakukan ujicoba apakah aplikasi yang telah dibuat telah sesuai dengan hasil dari tahap sebelumnya. Sehingga setelah tahap ini, aplikasi telah siap untuk dipakai. Proses pengujian ada 2 macam yaitu Pengujian Alpha dan Pengujian Beta. Pengujian Alpha dengan menggunakan teknik Black Box. Teknik Black box yaitu pengujian dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan, hasil keluaran dari pengujian aplikasi tersebut berupa dokumentasi laporan. Pengujian Beta yaitu dengan menguji langsung terhadap pengguna mengenai kepuasan pengguna terhadap aplikasi yang dibuat.

Tahap pendistribusian merupakan tahap dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap pengonsepan pada produk selanjutnya.

Berdasarkan siklus metode pengembangan multimedia yang digunakan dibuatkan kerangka kerja konseptual *Work Breakdown Structure (WBS)* agar dapat dijelaskan terperinci dan bertahap.



Sumber: [Binanto, 2010]

Gambar 2. Model Pengembangan Multimedia

3. Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini, dijelaskan hasil dari penelitian yang dijadikan sebagai solusi untuk menyelesaikan permasalahan dalam memperkenalkan produk *smartphone* berbasis multimedia *flash* dengan menggabungkan teks, audio, video sehingga bersifat interaktif sehingga sasaran konsumen dapat menerima informasi yang akan disampaikan oleh pihak produsen *smartphone*. Pada hasil dan pembahasan akan menjelaskan hasil dari perancangan dan hasil pengujian aplikasi.

3.1. Hasil Perancangan

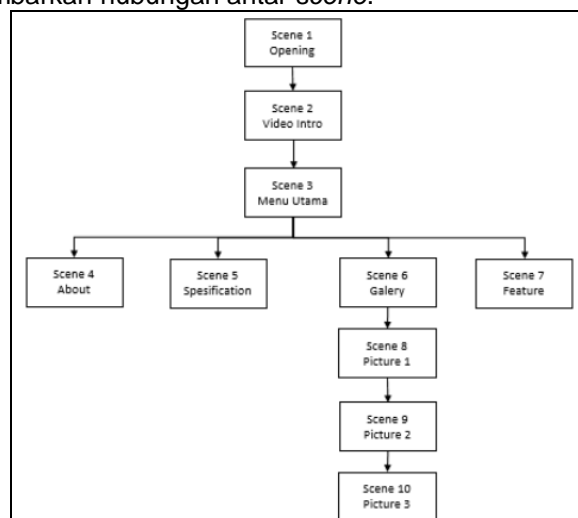
Pada tahapan perancangan atau *design* aplikasi ini meliputi beberapa tahap diantaranya perancangan *storyboard* dan desain struktur navigasi. Perancangan *storyboard*, secara garis besar rancangan storyboard pada perangkat lunak ini terdiri dari beberapa halaman yaitu:

Tabel 1. Perancangan *Storyboard*

Scene	Visual	Link
Scene Pembuka	Scene ini akan tampil pertama ketika program dijalankan, pada tampilan ini akan memunculkan animasi sponsor pembuka dan menavigasikan menuju video intro dari produk.	Scene 1 Scene 2
Scene masuk menu utama	Tombol Skip disediakan untuk melewati video intro produk dan mengantarkan masuk ke menu utama.	Scene 3
Scene About	Scene ini akan menampilkan deskripsi tentang produk yang ditawarkan.	Scene 4
Scene Spesification	Scene ini akan memaparkan spesifikasi secara detail dari produk yang ditawarkan.	Scene 5
Scene Galery	Scene ini akan menampilkan beberapa gambar contoh dari berbagai sisi produk yang ditawarkan.	Scene 6 Scene 8 Scene 9 Scene 10
Scene Feature	Scene ini akan menampilkan fitur-fitur secara detail oleh produk yang ditawarkan.	Scene 7

Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Struktur navigasi yang digunakan adalah model hierarki merupakan rancangan hubungan antar *scene* satu dengan *scene* yang lain. Model hierarki ini dapat dilihat pada penggunaan *scene* 1 dan 2 (*opening*) yang menghubungkan dengan *scene* 3 (menu utama). Kemudian *scene* 3 mempunyai hubungan dengan *scene* 4, 5, 6, dan 7, sementara pada *scene* 6 (*galery*) akan menghubungkan pada *scene* 8, 9, 10. Pada Gambar 3 akan memperlihatkan struktur navigasi selengkapnya. Hasil dari perancangan struktur navigasi berupa diagram hierarki yang menggambarkan hubungan antar *scene*.



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 3. Struktur Navigasi

3.2. Hasil Pengujian

Pengujian bertujuan untuk melakukan ujicoba apakah aplikasi yang telah dibuat telah sesuai dengan hasil dari tahap sebelumnya. Proses pengujian yang digunakan terdiri dari dua jenis yaitu pengujian alpha dan pengujian beta. Pengujian alpha dengan menggunakan teknik *black box*. Teknik *black box* yaitu pengujian dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan, hasil keluaran dari pengujian aplikasi tersebut berupa dokumentasi laporan. Pengujian beta yaitu dengan menguji langsung terhadap pengguna mengenai kepuasan pengguna terhadap aplikasi yang dibuat.

Tabel 2. Hasil Pengujian *Black Box*

Kasus	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Scene Bagian Opening	Klik Tombol Next	Menampilkan <i>Intro Video</i> dan Menyetel <i>Background Music</i>	Berhasil
Scene Bagian Intro Video	Klik Tombol Skip	Menampilkan Menu Utama	Berhasil
About	Klik Tombol About	Menampilkan <i>Scene Sub Bagian About</i>	Berhasil
Sub Bagian About	Klik Tombol Kembali	Menampilkan <i>Scene Menu Utama</i>	Berhasil
Feature	Klik Tombol Feature	Menampilkan <i>Scene Sub Bagian Feature</i>	Berhasil
Sub Bagian Feature	Klik Tombol Panah Kiri	Menampilkan laman <i>Feature</i> Sebelumnya	Berhasil
Sub Bagian Feature	Klik Tombol Panah Kanan	Menampilkan laman <i>Feature</i> Selanjutnya	Berhasil
Sub Bagian Feature	Klik Tombol Kembali	Menampilkan <i>Scene Menu Utama</i>	Berhasil
Galeri	Klik Tombol Galeri	Menampilkan <i>Scene Sub Bagian Galeri</i>	Berhasil
Sub Bagian Galeri	Klik Gambar Pada Galeri	Menampilkan Halaman Gambar yang di Perbesar	Berhasil
Sub Bagian Gambar Galeri	Klik Tombol Back	Menampilkan <i>Scene Sub Bagian Galeri</i>	Berhasil
Sub Bagian Galeri	Klik Tombol Kembali	Menampilkan <i>Scene Menu Utama</i>	Berhasil
Spesification	Klik Tombol <i>Spesification</i>	Menampilkan <i>Scene Sub Bagian Spesification</i>	Berhasil
Sub Bagian <i>Spesification</i>	Klik Tombol Panah Atas	Melakukan Scroll Halaman <i>Spesification</i> ke Bawah	Berhasil
Sub Bagian <i>Spesification</i>	Klik Tombol Panah Bawah	Melakukan Scroll Halaman <i>Spesification</i> ke Atas	Berhasil
Sub Bagian <i>Spesification</i>	Klik Tombol Kembali	Menampilkan <i>Scene Menu Utama</i>	Berhasil

Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Secara keseluruhan pengujian *alpha* menggunakan teknik *black box* menunjukkan bahwa aplikasi telah berhasil digunakan dan sesuai dengan hasil yang diharapkan dari setiap *scene* yang dijalankan.

Pengujian *beta* adalah pengujian yang dilakukan secara objektif, yaitu pengujian yang dilakukan secara langsung terhadap responden pengguna aplikasi untuk mengetahui tingkat apakah aplikasi yang dibangun sudah bersifat *easy to use* dan *user friendly*.

1. Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang (*background*)
☐ Tidak Baik ☐ Kurang Baik ☐ Baik ☐ Sangat Baik
2. Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang (*background*)
☐ Tidak Baik ☐ Kurang Baik ☐ Baik ☐ Sangat Baik
3. Kesesuaian latar belakang musik (*background music*) dengan aplikasi
☐ Tidak Baik ☐ Kurang Baik ☐ Baik ☐ Sangat Baik
4. Ketetapan ukuran tulisan
☐ Tidak Baik ☐ Kurang Baik ☐ Baik ☐ Sangat Baik
5. Ketetapan pemilihan warna tulisan
☐ Tidak Baik ☐ Kurang Baik ☐ Baik ☐ Sangat Baik
6. Ketetapan pemilihan jenis tulisan
☐ Tidak Baik ☐ Kurang Baik ☐ Baik ☐ Sangat Baik
7. Kesesuaian bentuk tombol
☐ Tidak Baik ☐ Kurang Baik ☐ Baik ☐ Sangat Baik
8. Kesesuaian ukuran tombol
☐ Tidak Baik ☐ Kurang Baik ☐ Baik ☐ Sangat Baik
9. Kesesuaian fungsi tombol dengan tujuan menu yang diinginkan
☐ Tidak Baik ☐ Kurang Baik ☐ Baik ☐ Sangat Baik
10. Kesesuaian tampilan animasi
☐ Tidak Baik ☐ Kurang Baik ☐ Baik ☐ Sangat Baik
11. Kemudahan pengoperasian aplikasi
☐ Tidak Baik ☐ Kurang Baik ☐ Baik ☐ Sangat Baik
12. Kenyamanan menggunakan aplikasi secara keseluruhan
☐ Tidak Baik ☐ Kurang Baik ☐ Baik ☐ Sangat Baik

Berdasarkan data hasil kuesioner tersebut, didapatkan hasil presentase masing-masing jawaban dengan menggunakan rumus:

Tabel 3. Tingkat Kepuasan

Tingkat Kepuasan	Skala
Tidak Baik	1
Kurang Baik	2
Baik	3
Sangat Baik	4

Sumber: Hasil Penelitian (2017)

$$Y = \frac{X}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan :

Y = Nilai persentase yang dicari

X = Jumlah nilai kategori jawaban dikalikan dengan frekuensi (S = N . R)

N = Nilai dari setiap jawaban

R = Frekuensi

Skor ideal = Nilai tertinggi dikalikan dengan jumlah sampel (4 X 6 = 24)

Pertanyaan	No	Keterangan	Skalan (N)	Responden (R)	N.R
1	1	Sangat Baik	4	1	4
	2	Baik	3	5	15
	3	Kurang Baik	2	0	0
	4	Tidak Baik	1	0	0
Jumlah				6	19
$Y = \frac{19}{24} \times 100 = 79\%$					
Pertanyaan	No	Keterangan	Skalan (N)	Responden (R)	N.R
2	1	Sangat Baik	4	2	8
	2	Baik	3	3	9
	3	Kurang Baik	2	1	2
	4	Tidak Baik	1	0	0
Jumlah				6	19
$Y = \frac{19}{24} \times 100 = 79\%$					
Pertanyaan	No	Keterangan	Skalan (N)	Responden (R)	N.R
3	1	Sangat Baik	4	1	4
	2	Baik	3	5	15
	3	Kurang Baik	2	0	0
	4	Tidak Baik	1	0	0
Jumlah				6	19
$Y = \frac{19}{24} \times 100 = 79\%$					
Pertanyaan	No	Keterangan	Skalan (N)	Responden (R)	N.R
4	1	Sangat Baik	4	0	0
	2	Baik	3	5	15
	3	Kurang Baik	2	1	2
	4	Tidak Baik	1	0	0
Jumlah				6	17
$Y = \frac{17}{24} \times 100 = 71\%$					
Pertanyaan	No	Keterangan	Skalan (N)	Responden (R)	N.R
5	1	Sangat Baik	4	1	4
	2	Baik	3	4	12
	3	Kurang Baik	2	1	2
	4	Tidak Baik	1	0	0
Jumlah				6	18
$Y = \frac{18}{24} \times 100 = 75\%$					
Pertanyaan	No	Keterangan	Skalan (N)	Responden (R)	N.R
6	1	Sangat Baik	4	1	4
	2	Baik	3	3	9
	3	Kurang Baik	2	1	2
	4	Tidak Baik	1	1	1
Jumlah				6	16
$Y = \frac{16}{24} \times 100 = 67\%$					

Pertanyaan	No	Keterangan	Skalan (N)	Responden (R)	N.R
7	1	Sangat Baik	4	2	8
	2	Baik	3	4	12
	3	Kurang Baik	2	0	0
	4	Tidak Baik	1	0	0
Jumlah				6	20
$Y = \frac{20}{24} \times 100 = 83\%$					
Pertanyaan	No	Keterangan	Skalan (N)	Responden (R)	N.R
8	1	Sangat Baik	4	1	4
	2	Baik	3	5	15
	3	Kurang Baik	2	0	0
	4	Tidak Baik	1	0	0
Jumlah				6	19
$Y = \frac{19}{24} \times 100 = 79\%$					
Pertanyaan	No	Keterangan	Skalan (N)	Responden (R)	N.R
9	1	Sangat Baik	4	3	12
	2	Baik	3	3	9
	3	Kurang Baik	2	0	0
	4	Tidak Baik	1	0	0
Jumlah				6	21
$Y = \frac{21}{24} \times 100 = 87\%$					
Pertanyaan	No	Keterangan	Skalan (N)	Responden (R)	N.R
10	1	Sangat Baik	4	1	4
	2	Baik	3	3	9
	3	Kurang Baik	2	2	4
	4	Tidak Baik	1	0	0
Jumlah				6	17
$Y = \frac{17}{24} \times 100 = 71\%$					
Pertanyaan	No	Keterangan	Skalan (N)	Responden (R)	N.R
11	1	Sangat Baik	4	2	8
	2	Baik	3	3	9
	3	Kurang Baik	2	1	2
	4	Tidak Baik	1	0	0
Jumlah				6	19
$Y = \frac{19}{24} \times 100 = 79\%$					
Pertanyaan	No	Keterangan	Skalan (N)	Responden (R)	N.R
12	1	Sangat Baik	4	1	4
	2	Baik	3	5	15
	3	Kurang Baik	2	0	0
	4	Tidak Baik	1	0	0
Jumlah				6	19
$Y = \frac{19}{24} \times 100 = 79\%$					

Hasil pengujian beta menunjukkan bahwa dari sepuluh pertanyaan yang diberikan kepada responden diperoleh nilai rata 77,3 terhadap aplikasi pengenalan produk *smartphone* berbasis multimedia. Jumlah prosentase tertinggi terletak pada kesesuaian fungsi tombol dengan tujuan menu mencapai 87%, dan prosentase terkecil untuk kesesuaian huruf dan tampilan animasi sebesar 71%. Berdasarkan hasil pengujian beta secara keseluruhan aplikasi

pengenalan produk *smartphone* mudah digunakan dan ramah bagi penggunanya, sehingga penyampaian informasi yang disampaikan dapat diterima oleh pengguna sesuai dengan harapan pihak produsen.

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi pengenalan produk *smartphone* berbasis multimedia dijadikan sebagai media untuk mengenalkan produk *smartphone* yang interaktif dengan menggabungkan teks, grafik, audio dan video sehingga informasi dapat diterima dengan pelanggan secara menyenangkan dan informasi dapat diterima sesuai dengan harapan dari produsen. Berdasarkan hasil pengujian *alpha* menggunakan teknik *black box* menunjukkan bahwa aplikasi telah berhasil digunakan dan sesuai dengan hasil yang diharapkan dari setiap *scene* yang dijalankan. Hasil pengujian beta menunjukkan bahwa dari sepuluh pertanyaan yang diberikan kepada responden diperoleh nilai rata 77,3 terhadap aplikasi pengenalan produk *smartphone* berbasis multimedia. Jumlah prosentase tertinggi terletak pada kesesuaian fungsi tombol dengan tujuan menu mencapai 87%, dan prosentase terkecil untuk kesesuaian huruf dan tampilan animasi sebesar 71%. Berdasarkan hasil pengujian beta secara keseluruhan aplikasi pengenalan produk *smartphone* mudah digunakan dan ramah bagi penggunanya, sehingga penyampaian informasi yang disampaikan dapat diterima oleh pengguna sesuai dengan harapan pihak produsen.

Referensi

- Binanto I. 2010. Multimedia Digital Dasar Teori Dan Pengembangannya. Yogyakarta: Andi Offset.
- Firdaus S, Damiri DJ, Tresnawati D. 2012. Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profile Generic (Studi Kasus CV Ganetic). Jayaraga Garut Sekol. Tinggi Teknol. Garut 1: 1–10.
- Maimunah, Sunarya L, Nina Larasati. 2012. Media Company Profile Sebagai Sarana Penunjang Informasi Dan Promosi. CCIT J. 5: 281–301.
- Pandansari P, Gafur A. 2016. Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Desain Busana Di SMK. J. Inovasi Teknol. Pendidik. 3: 237–248.
- Rina RA, Nuryana AF. 2012. Pembuatan Company Profil Berbasis Multimedia Flash PD BPR Bank Daerah Karanganyar. J. Speed – Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi 4: 8–13.
- Tresnawati D, Nugraha TS. 2015. Pengembangan Aplikasi Pengenalan Kesenian Daerah Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. J. Algoritm. 12: 1–10.